

不另收費

遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.7

女神轉生系列最新篇

惡魔‧青春‧RPG

女神異聞錄 PERSONA

真‧完全攻略始動篇



攻略資料：真‧惡魔召喚師 福田FUKUDA
文字編集：鄯係真‧惡魔召喚師 福田FUKUDA



製造商：ATLUS
發售日：9月20日
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS



PERSONA STORY……

主角(玩者可自行輸入名字)所就讀的聖艾路明學園，是位於瀨田區御影町的一所名校。在那裏除了這間名校外，有不少見證了古代長久歷史的遺跡和神社，它們混在現代化的都市樓廈森林內，凝聚成一條歷史縮影街道。

在這條街裏，最為特出的可算是高科技的先進企業「S‧E‧B‧E‧C」了，SEBEC企業的名字是來自古埃及神話中、代表着猙獰與邪惡化身之神。SEBEC在大約10個月前在御影町建立其據點，雖則如此，在御影町內有不少暗地裏流傳着有關神取鷹久——一名非常年輕而且被提升得很快的SEBEC副社長的傳聞，說着在街上經常可以看見穿着黑名西裝的可疑男子，還有深夜在地底所發出的令人不安的機械聲響、在社內徘徊的黑色女孩亡靈等等……總而言之，所有在街上流傳着的傳聞都好像和SEBEC有關。

接着，完全被野心所包圍、對着和平的街道虎視眈眈的神取，其真正目的究竟有多少人知道呢……

主角，即是你，是那群人裏的其中一個——教會私立高中 聖艾路明學園的2年生。MARK、雪野、南條，甚至是自少身體虛弱、在1年前起再次入院療養的少女‧麻希等，每一名學生都是如常地過活，流着青春的時光……可是，人人總是對未來的夢和希望，感到有點不安，因此在學生們之間便流傳了一種名為「PERSONA先生」的占卜遊戲，藉此希望可以預先看到自己將來的樣子。至於主角他們一行人，亦是因為這種「PERSONA先生」遊戲，喚起了「PERSONA」的力量——心底裏所潛在着自己的另一面(另一種人格)，繼而引發出一連串神秘的事件。

在主角等人到醫院去探望麻希之際，神取的野心亦在此時浮現出來，完全覆蓋了整條御影町。就在御影町被突然出現的異變襲擊之時，不論主角等人的意願如何，他們都是注定會被卷進這件事件之中……

登場角色簡介

在《女神異聞錄PERSONA》的遊戲世界裏，玩者隊伍主要是由主角加上7名其他角色所組合而成，隊中成員是會根據故事發展有所改動，而最多是可以5人同時行動的；括弧內的文字是他(她)在遊戲中的稱號。

主角 [主角]
HERO



本故事的主角(即是玩者本身)，是一名就讀於御影町聖艾路明學園的2年4組學生，正常美少年的外形承繼了《女神轉生》系列的一貫主角風格。

園村麻希 [マキちゃん]
MAKI SONOMURA



主角的同學，一名開朗、心地善良兼非常有禮的少女。由於自少體弱的關係而需要經常進出醫院，因此不大清楚外界所發生的事物，直到一年前她再度入院休養，現正休學中。據探訪過她的同學表示，她的身體最近復康得很快，不久後將會出院；遊戲的女主角。

稻葉正男 [マーク]
MASAO INABA



主角的同學，御影町「伊拿巴診所」的兒子。自少便被母親過份溺愛，為了要擺脱「裙腳仔」的形象，因而對周圍的人和物帶有極強的反叛態度，是一個頗嚣張的傢伙。

黛雪野 [ゆきのさん]
YUKINO MAYUZUMI



主角的同學，由於對所有的事情相當嚴謹，所以在校內被稱為「大家姐」。令她處事謹慎的主要原因，是她在很年輕時已有做兼職的經驗，因而對世間所發生的事相當暸解。

南條圭 [なんじょうくん]
KEI NANJOH



主角的同學，是一名出身於富有家庭的自信家。雖然他相當聰明，可是這種性格卻令其朋友和他保持了一段距離。另外由於家境頗為富有的關係，因此其親人便認為給予物質就等於愛情的表現，這令到南條對管家山岡非常信賴。

上杉秀彥 [ブラウン]
HIDEHIKO UESUGI



主角的同學，經常在眾人面前保持着最佳姿態，是一名相當善變的人，除此以外他也是一個欺善怕惡、愛狐假虎威的傢伙，同時也相當世故。他的特徵是相當注重儀表，而較害怕被人抓到痛腳。

桐島英理子 [エリー]
ERIKO KIRISHIMA

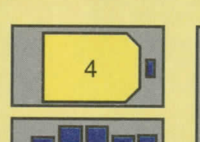


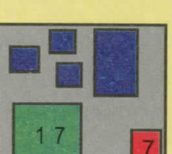
主角的同學，曾在美國住了一段日子，到入讀高中時才返回日本。因為她有着四分一的外國人血統，所以相貌相當標致，在校內可算是無人不識。可是，她較少對人説其真心説話，另外她見識過的奇異事件亦較多，是一名好奇心相當旺盛的孩。

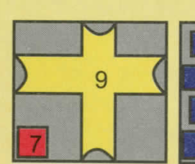
綾瀨優香 [アヤセ]
YUKA AYASE

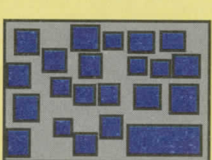
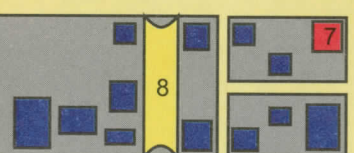


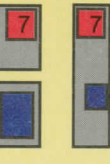
主角的同學，是一名愛好玩樂的「RAVE女」。其格言是「及時行樂」，對要做的事全不加思索便付諸行動，好聽的便是行動派，難聽的便是衝動派，是一名相當麻煩的TROUBLE MAKER。

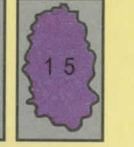


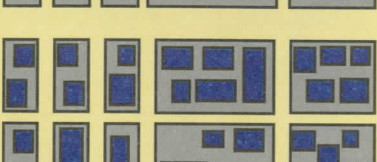
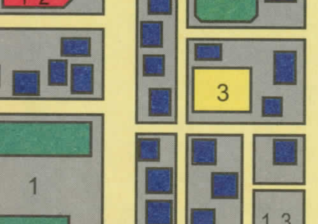
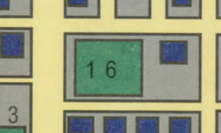


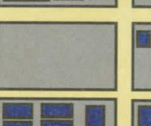
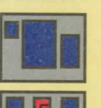
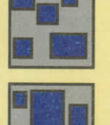
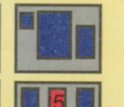






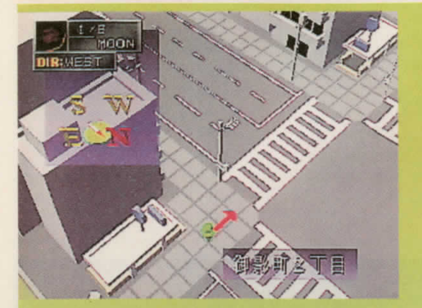
御影町地圖

1. 聖艾路明學園 [聖エルミン学園]
2. 御影總合病院
3. 亞拿也神社 [アラヤ神社]
4. 御影署
5. 廢工場
6. SEBEC [セベク]
7. 地鐵站
8. 御影太陽商場 [御影サンモール] (購物點)
9. 歡樂通道 [ジョイ通り] (購物點)
10. 御影遺跡
11. 御影鄉土資料館
12. 金田邸
13. 姬野宅
14. 亞加斯迪亞之木 [アガスティアの木] (儲存點)
15. 亞加斯迪亞之木 [アガスティアの木] (儲存點)
16. 町內醫生 (診所，回復用)
17. 町內醫生 (診所，回復用)
18. Yin & Yan (便利店)



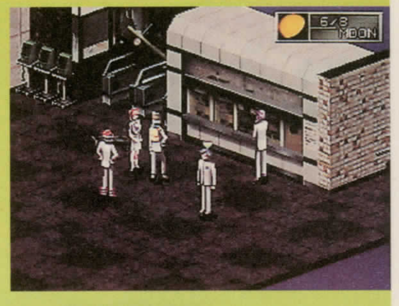
基本操作方法

在《PERSONA》之中，有着各式各樣的遊戲進行畫面，因此能夠熟習手掣上每個掣與及選項畫面上的每項功能，可說得上事半功倍。除此以外，角色狀態欄上的能力值各有不同意思，所以在開始遊戲前最好先明白每項的意義。









2D地圖畫面

掣	功能
↑	向着箭咀的方向前進
↓	後退
←	向左轉90度
→	向右轉90度
○	決定
×	取消／按住時DASH
△	視點作45度移動
□	選項畫面／全部取消
L1	向左作平行移動
L2	觀看街的全體圖
R1	向右作平行移動
R2	惡魔分析器畫面

全體地圖畫面

掣	功能
↑	視點向上移
↓	視點向下移
←	全體圖向左回轉
→	全體圖向右回轉
○	返回2D地圖畫面
×	返回2D地圖畫面
△	返回2D地圖畫面
□	返回2D地圖畫面
L1	全體圖向左回轉
L2	返回2D地圖畫面
R1	全體圖向右回轉
R2	——

3D迷宮畫面

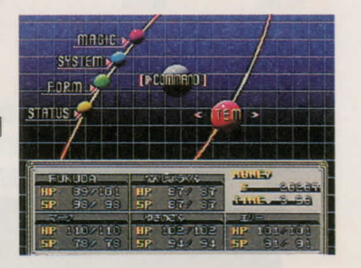
掣	功能
↑	前進1步
↓	後退1步
←	向左轉90度
→	向右轉90度
○	決定
×	取消
△	——
□	選項畫面／全部取消
L1	向左作平行移動
L2	自動地圖畫面
R1	向右作平行移動
R2	惡魔分析器畫面
START	地名視窗暫時出現
SELECT	月齡／地圖暫時消失

冒險房間畫面

掣	功能
↑	左上前進
↓	右下前進
←	左下前進
→	右上前進
○	決定／談話／調查
×	取消／按住時DASH
△	——
□	選項畫面／全部取消
L1	——
L2	自動地圖畫面
R1	——
R2	惡魔分析器畫面

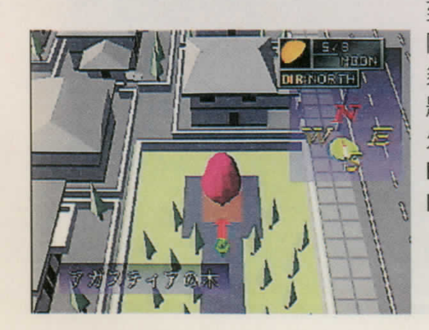
選項畫面各項功能

主指令	副指令	功能
ITEM	USE	使用道具
	EQUIP	裝備道具
	SORT	排列道具
MAGIC	CAST	使用PERSONA的魔法
	PERSONA	改變活躍的PERSONA／觀看PERSONA能力值
	CARD	觀看所持有的SPELL CARD
SYSTEM	MAP	觀看自動地圖
	ANALYZE	觀看惡魔分析器
	CONFIG	更改遊戲的環境設定
FORM	——	改變戰鬥陣式
STATUS	——	觀看隊伍內角色們的能力值



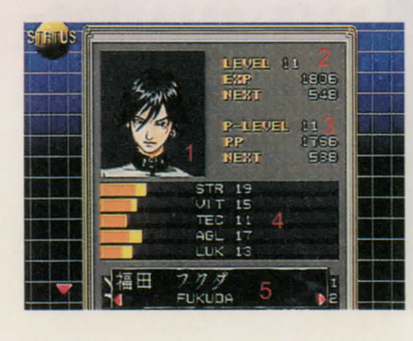
儲存

在《PERSONA》的世界裏，平時要儲存檔案(S-DATA)就先要找到亞加斯迪亞之木，已知道在2D地圖畫面內這種樹木合共有兩棵，而在兩條商店街內亦各有一棵，除此以外規模較大的迷宮也有這種樹。還有，就是當遊戲進行到某程度時，有些迷宮是有完成的時間限制，在途中玩者是不能SAVE，只能夠「中斷」遊戲(C-DATA)，然後在標題畫面裏選擇CONTINUE來續玩。另外，由於每個儲存檔案都需要2 BLOCKS，因此玩者可以插上兩張MEMORY卡來進行遊戲。



角色狀態一覽

1. 角色的外貌
2. 角色的基本等級(LEVEL)、經驗值(EXP)、到達下一個基本等級所需要的經驗值(NEXT)
3. 角色的降魔等級(P-LEVEL)、PERSONA值(PP)、到達下一個降魔等級所需要的PERSONA值(NEXT)
4. 角色基本能力值顯示棒與數值：基本值是橙色、裝備武器及將PERSONA降魔後的附加數值是黃色；下面是各項數值所代表的意思。
   - STR力量　反映直接攻擊時的攻擊力
   - VIT 體力　影響防禦力及HP增加率
   - TEC技巧　劍與槍命中率的參數
   - AGL速度　對敵方攻擊的回避率及戰鬥時的行動順序
   - LUK運氣　擊倒敵人時獲得道具的機率、對敵方攻擊的回避率、一擊必殺魔法的命中／被命中率、陷阱回避率
5. 角色的名稱
6. 角色的裝備：劍、槍、子彈、頭防具、體防具、手腕防具、腳防具
7. 角色戰鬥能力值：劍攻擊力、劍命中率、槍攻擊力、槍命中率、防禦力、回避力、魔法攻擊力、魔法防禦力
8. 角色所持有的PERSONA
9. 角色的HP／SP值



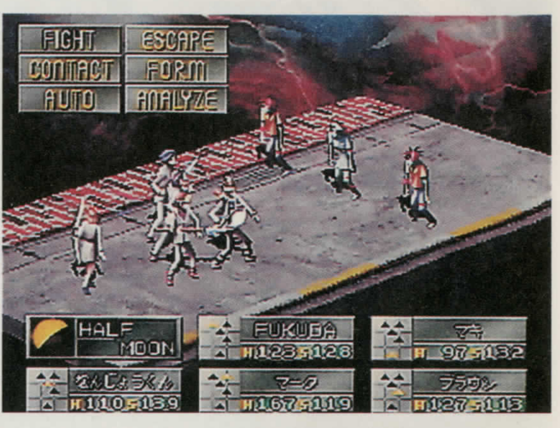


戰鬥系統

不論是那一隻RPG，都會有戰鬥系統的存在，當然《PERSONA》也不會例外。相比起上集，由於今次遊戲是將仲魔撤底地轉變成另一種媒體出現——PERSONA，再加上極重視隊伍的陣形，因此重新去認識這個戰鬥系統是必然的事，不管你曾否玩過以往任何一集。

基本戰鬥指令

主指令	副指令	功能
FIGHT	SWORD	直接攻擊
	GUN	間接攻擊
	PERSONA	召喚PERSONA
	PRS-CHG	改變PERSONA
	ITEM	使用道具
	DEFEND	防禦
CONTACT	——	請參閱後面的專文介紹
AUTO	正常模式 [ノーマルオート]	全體進行直接攻擊
	重覆模式 [リプレイオート]	全體依照上一回合行動
	PERSONA模式 [パーソナルオート]	全體依照預設模式行動
ESCAPE	——	逃走
FORM	——	改變隊伍陣式
ANALYZE	——	敵方惡魔分析



如何使用PERSONA魔法？

當在依哥魯[イゴール]的VELVET ROOM取得PERSONA之後，或是利用角色本身的基本PERSONA，只要將它降魔到角色身上，便可在平時及戰鬥中使用到PERSONA魔法：平時的主要是回復系魔法，而在戰鬥中的大部份都是攻擊魔法。另外，使用PERSONA魔法所消耗的SP，可在平時移動中（2D/3D迷宮）慢慢回復。





攻擊方式

對於每位角色來説，攻擊模式可以大致分為以下2種：(1)角色專用武器攻擊／直接攻擊；(2)槍械攻擊／間接攻擊，有一點特別要提的是今集沒有使用子彈的限制，即是一枚子彈可以使用無限次；至於每種武器的攻擊有效範圍可參閱下表。

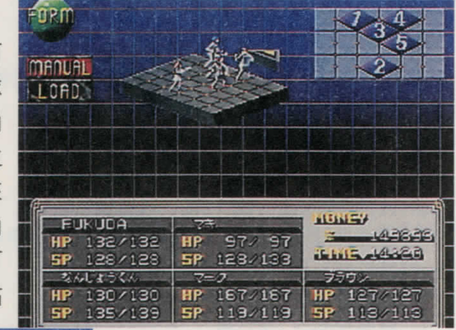
武器類別	可使用角色	攻擊範圍
單手劍	主角、桐島	近距離
雙手劍	南條	中距離
槍矛	上杉	中距離
斧	稻葉	近距離
鞭	綾瀨	中距離
投擲系	黛	遠距離
弓箭	園村	遠距離

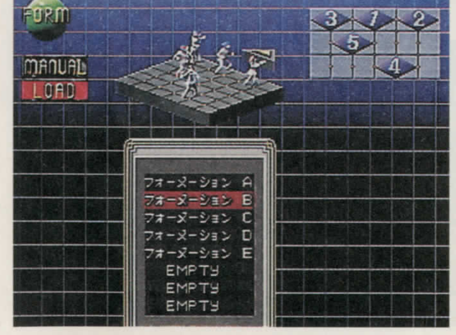




隊伍的陣形

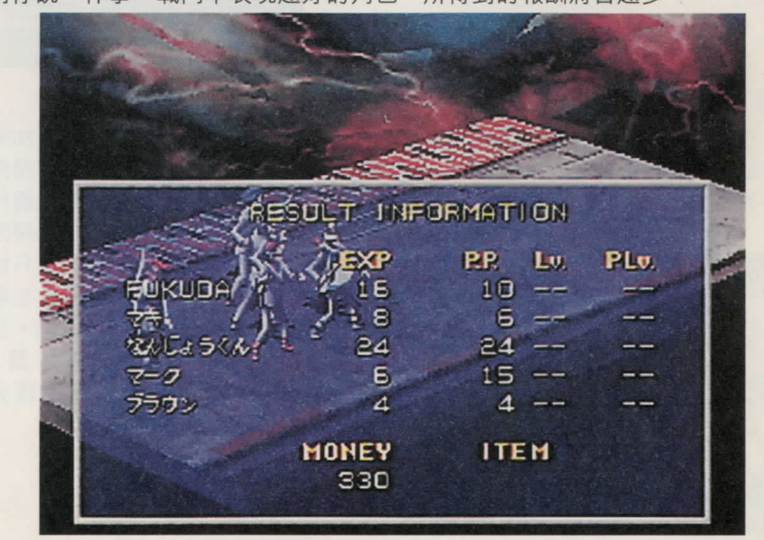
在平時的移動畫面裏，玩者可以利用FORM指令來自由設定隊伍中角色們的位置，當然每名角色不能互相重疊吧，而他們的位置是應該根據所使用武器類型來設定的，例如使用單手劍的主角如果站在中、後排是無法直接打中敵人的（槍械除外），另外一點是如果敵人並非和角色站在同一條線上，那麼這個角色也是不可攻擊到那敵人的。做好所需要的陣形後，最重要的是緊記儲存這個陣式（最多8種），否則假如遇上敵方的後方偷襲時，也無法立刻回復陣形過來。





戰鬥後的結果

在每場戰鬥結束後，遊戲都會將隊伍所獲得的經驗值、PERSONA值、有否提升等級、金錢與及所拾到的道具，以報告形式告訴給玩者知道。在這裏向你説一件事：戰鬥中表現越好的角色，所得到的報酬將會越多。



與惡魔之間的溝通 I

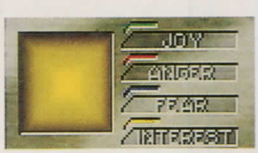
《PERSONA》和以前的《女神系列》的最明顯不同之處，莫過於極度講究的新仲魔系統——PERSONA系統。今集玩者如果想使用到更多更高級的魔法／特殊攻擊，就一定要懂得和惡魔們交涉，令它們將代表其意志的SPELL CARD交給玩者，至於如果去令它們歡喜則在下面有詳細的介紹。

惡魔的心理狀況

基本上，每種惡魔都有4種不同的心理狀態，分別是歡喜INTEREST、高興HAPPY、恐懼FEAR及憤怒ANGER，只要透過交涉CONTACT便可利用角色本身的說話，來影響惡魔當時的心理狀態，要注意的是當交涉一開始便無法在中途停下來，直到它的感情到達最高峰為止（該項心理狀態呈現閃白）；下表是當惡魔的心理狀態到達最高時的結果。







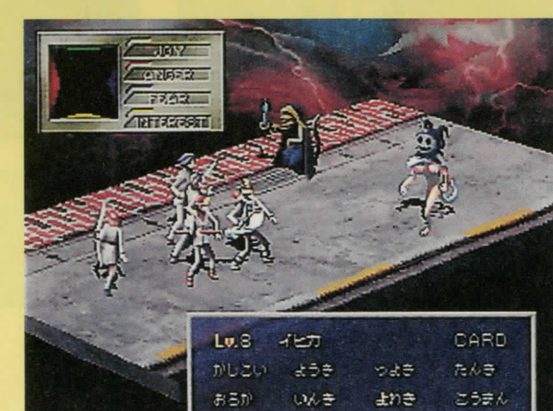


感情	拾到道具與否	結果
歡喜	有	可選擇取得SPELL CARD／道具
歡喜＋憤怒	有	可選擇取得SPELL CARD／道具
歡喜＋恐怖	有	可選擇取得SPELL CARD／道具
歡喜＋高興	有	可選擇取得SPELL CARD／道具
憤怒	無	最差的結果，立刻展開無法逃走的戰鬥
憤怒＋恐怖	視乎情況	惡魔陷入恐慌PANIC狀態
憤怒＋歡喜	視乎情況	惡魔被玩者所愚弄
恐怖	視乎情況	惡魔陷入被咒縛BIND狀態
恐怖＋歡喜	視乎情況	惡魔陷入迷惑CHARM狀態
歡喜	視乎情況	惡魔陷入高興HAPPY狀態

惡魔的基本性格

在決定和某一隻／某一組惡魔交涉之前，如果能夠清楚其性格便可令交涉的成功率大大增加。

聰明 [かしこい]
愚蠢 [おろか]
爽朗 [ようき]
憂鬱 [いんき]
勇敢 [つよき]
懦弱 [よわき]
小器 [たんき]
高傲 [こうまん]



遊戲初段的CONTACT必勝法

惡魔等級	惡魔名稱	種族	使用人物	方法
2	ピクシー	妖精	稻葉	吹牛
4	ノッカー	地靈	南條	演説
5	クイックシルバー	惡靈	南條	諷刺
5	ゾンビナース	屍鬼	南條	諷刺
8	イヒカ	妖鬼	南條	諷刺
8	ちんぴら	外道	南條	大喝一聲
9	ウコバク	墮天使	園村	隨便説
9	アーヴァンク	妖獸	南條	大喝一聲
10	アガシオン	妖魔	園村	隨便説
10	バー	妖鳥	稻葉	跳舞
11	レプラホーン	地靈	南條	諷刺
11	ゾンビコップ	屍鬼	園村	懇求
12	カーシー	魔獸	主角	説服

角色們的基本CONTACT技

在《PERSONA》裏，每一位登場角色都擁有和本身性格相符的4種基本CONTACT技，下表則是所有CONTACT技的名稱與及增加感情的可能性。

主角

説服	歡喜、憤怒、高興
勸誘	歡喜、憤怒、恐怖
挑釁	歡喜、憤怒、恐怖
唱歌	憤怒、恐怖、高興

園村

懇求〔頼む〕	歡喜、憤怒、高興
奉承〔おだてる〕	憤怒、恐怖、高興
隨便説〔でまかせ〕	歡喜、憤怒、高興
害怕〔怯えるフリ〕	歡喜、憤怒、高興

上杉

泡妞〔ナンパ〕	歡喜、憤怒、恐怖、高興
引人笑〔笑わせる〕	歡喜、憤怒、恐怖、高興
日常話語〔世間話〕	歡喜、憤怒、高興
嚇人〔驚かす〕	歡喜、憤怒、恐怖

南條

物誘〔物でつる〕	歡喜、憤怒、高興
演説	歡喜、憤怒、高興
大喝一聲	歡喜、憤怒、恐怖
諷刺〔皮肉を言う〕	歡喜、憤怒、高興

稻葉

跳舞〔踊る〕	歡喜、憤怒、高興
挑釁	歡喜、憤怒、恐怖
凝視〔見つめる〕	歡喜、憤怒、高興
吹牛〔ホラを吹く〕	歡喜、憤怒、高興

桐島

恐怖的話	憤怒、恐怖、高興
唱歌	歡喜、憤怒、高興
哄誘〔あやす〕	歡喜、憤怒、高興
勸誘	歡喜、憤怒、高興

綾瀨

毀謗〔けなす〕	歡喜、憤怒、恐怖
誘惑	歡喜、憤怒、高興
哭泣	歡喜、憤怒、恐怖
威脅	歡喜、憤怒、恐怖

黛

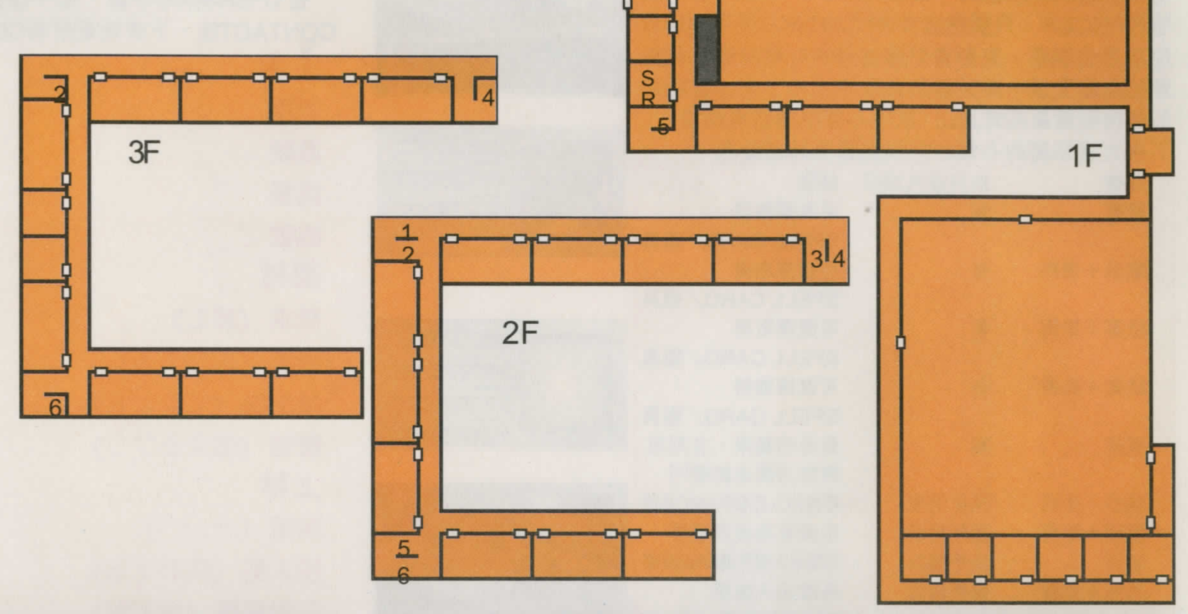
欺負〔いじめる〕	憤怒、恐怖、高興
告誡〔さとす〕	歡喜、憤怒、高興
叱責	憤怒、恐怖、高興
無視	歡喜、憤怒、恐怖

快速攻略始動

SCENE 1 聖艾路明學園

主角一開始便與其同學們在學校內，進行「PERSONA先生」的遊戲。當眾人對突然出現的白色衣服女孩感到吃驚之際，在課室內頓時出現閃電，主角亦因此昏了過去。醒來之時，主角發現自己身處於醫療室內，而高見牙子老師則連忙叫主角快到御影總合病院去檢查一下。

S：儲存點
R：回復點













SCENE 2 御影總合病院

當主角一行人到達醫院時，從護士得知同班同學園村麻希是住在302室，眾人於是便到那兒去探望她。正當大家談得興高采烈之際，園村突然慘叫起來，主角於是便馬上召喚醫生，送她到ICU去接受急救。就在全部人在ICU門前等待之時，整棟大廈忽然發生地震，而稻葉發現ICU不見了！

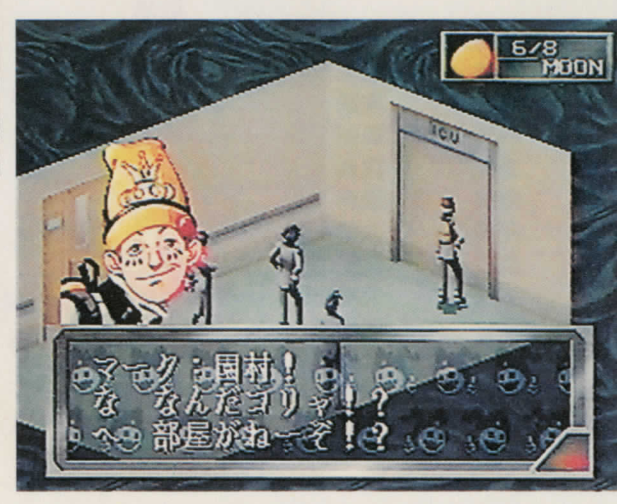
A：診症室
B：護士室

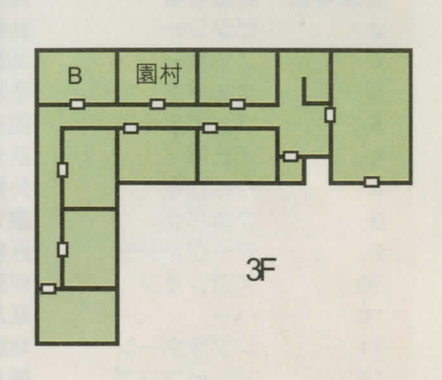
A
1F
B
2F







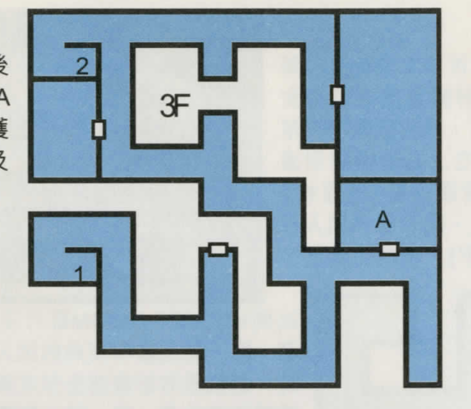


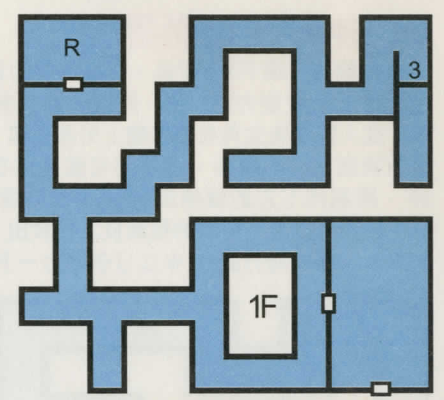


SCENE 3 御影總合病院（異界化後）

異界化後的御影總合病院是這遊戲的第一個迷宮，當隊伍到達大堂後發現南條的管家被喪屍所殺死，眾人在極端的憤怒下喚起了PERSONA的力量。在四處調查過後，主角在醫院入口發現一名被汽水機壓着的護士，在幫助她之際忽然有喪屍向主角等人襲擊，幸好另一名同學桐島及時出現，並以PERSONA的力量擊倒敵人。

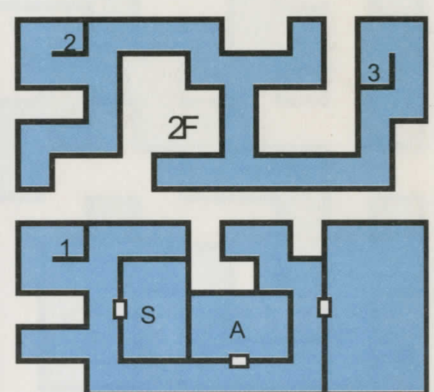
A：護士室
S：儲存點
R：回復點











SCENE 4 亞拿也神社

從桐島口中得知下落不明的園村麻希，其母親現正在亞拿也神社，當眾人到達神社時發現她受傷了，並知道原來這些異變是和SEBEC與神取有關。經過考慮後，稻葉與南條暫時離開隊伍去查探一下，因此餘下的成員只有3人，在街上移動時要格外小心。



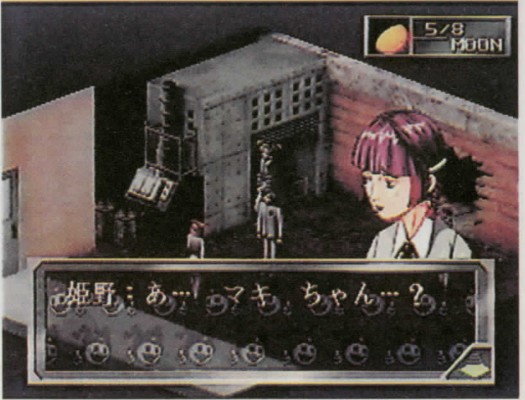




SCENE 5 聖艾路明學園

主角、黛與桐島3人將負傷的麻希母親帶返學校去診治，此時發現校門被看守着的學生擋着，後來透過桐島的暗語才能進入校園內。把麻希的母親送到醫療室後，主角在學校內四處遊蕩，在主校舍通往體育館的連接房間發現了綾瀨和姬野，但不要和她們説話，應先到體育館的學部房間去取得道具（因為一旦離開校舍在短時間內無法再進入），然後返回連接房間和她們對話，此時園村突然出現，同時南條又跑來説稻葉在偷取通行証SECURITY CARD時不慎被捕，現正被羈留於御影署（御影町警察署）內。從連接房間的破洞離開時，在外面又碰到怪獸，園村竟然能自動引發出PERSONA力量……現在隊伍的成員己變為主角、南條和園村3人，而暫時也無法再進入學校的範圍；補充一點，南條這時把一批槍械交給主角。

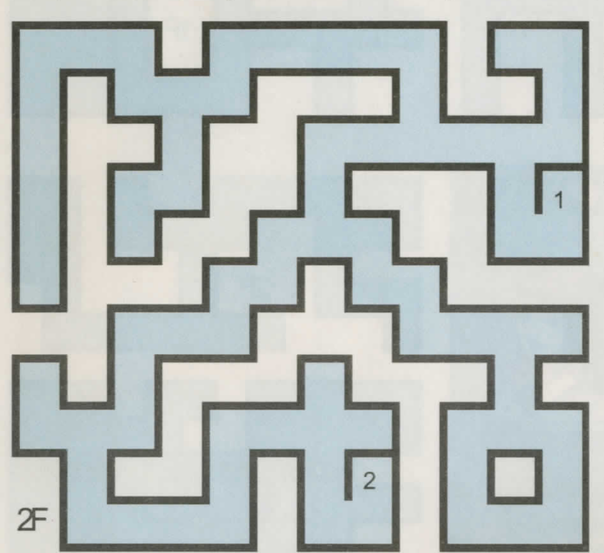


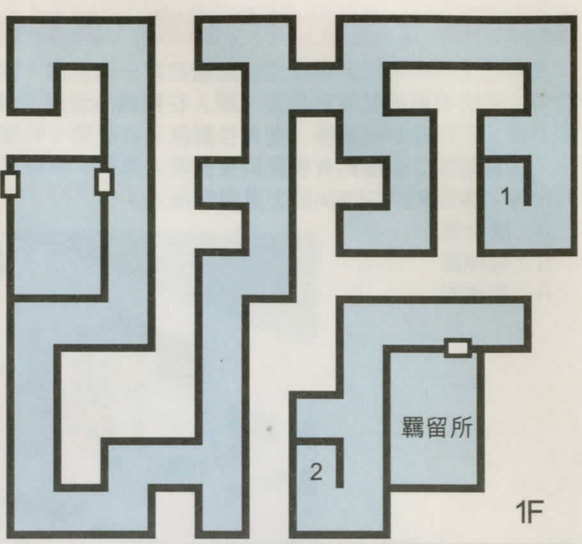


SCENE 6 御影署

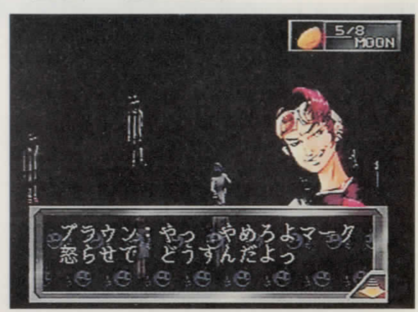
由於隊伍只剩下3名成員，所以目前的首要工作是提升等級，最低限度要有LV.12，否則一進入御影署便很快會全滅。進入警署後主角在右邊牆上的吊櫃裏，找到打開通往留置場通道大門的鎖匙，接着便可從迷宮右上方的樓梯到達2F，再利用下方的樓梯回到1F。當到達羈留室（留置場）時，主角便把被扣留着的稻葉及上杉救出，同時他們加入隊伍之內，獲得通行証[セキュリティカード]，現由在起更可以到VELVET ROOM進行惡魔合體。注意一點，就是當有新角色加入或有人離隊時，遊戲通常都會把全部成員的等級自動調整到和主角一樣，因此無需刻意調節每人到相同的等級。





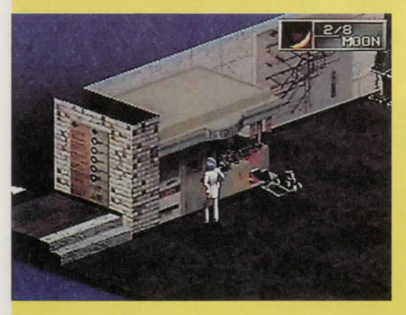






SCENE 7 地鐵站

和亞拿也神社的事件相似，在這兒是沒有複雜的3D迷宮與怪獸出現的，只是一件簡單的事件。當主角眾人到地鐵站內調查時，發現在學校事件後離隊的桐島，她一見到隊伍便説有要事急急離開，而主角在破爛的地鐵站內，發現不到甚麼可疑的事。

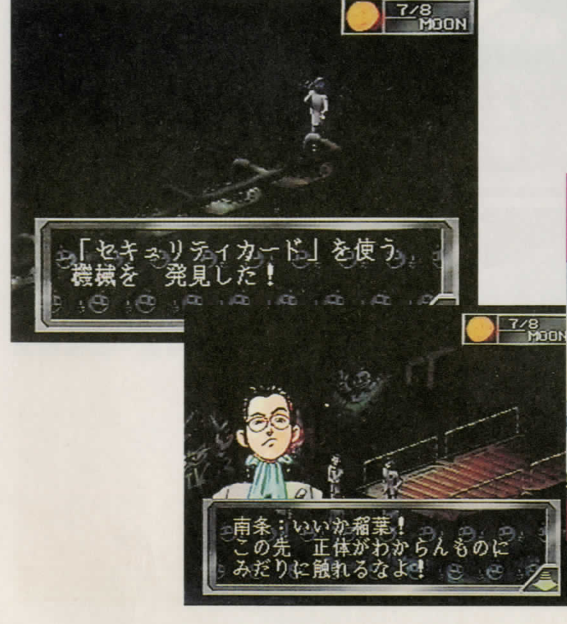


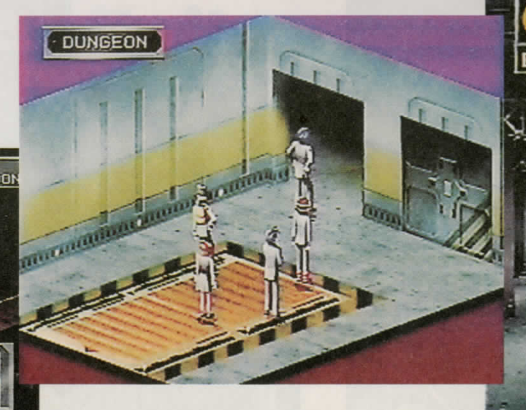


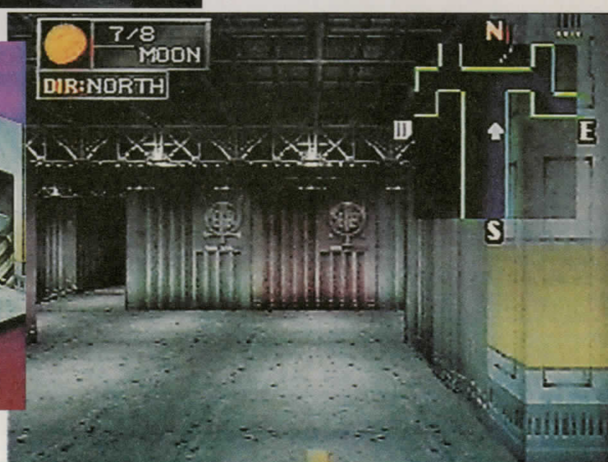
SCENE 8 廢工場

當隊伍到達廢工場時，發現四周漆黑一片，光線極度微弱。就在大家討論行動之際，發現綾瀨正在後面偷聽，從她得知園村的朋友姬野現正失踪，接着眾人便在工場內仔細找尋隱藏的機關，最後主角在右邊的樓梯平台盡頭找到對應通行証的機器，將卡插入後便令到機動電梯移到，傳送眾人到迷宮的入口。









PERSONA合成術

相比起《真．女神轉生》或《惡魔召喚師》，《PERSONA》的PERSONA合成法是有較明顯的分別，再加上各種不同條件的影響，令到可產生的結果大為增加。雖然暫時已知無法進行3身合體，不過惡魔加上劍或寶石的合體已能產生出很多變化。

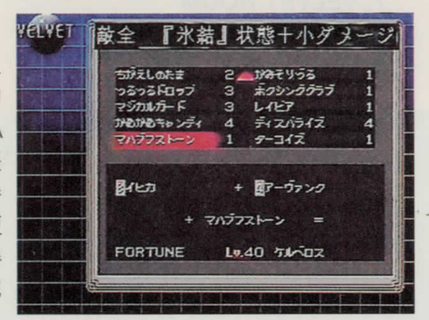
合成基本條件

要製造PERSONA，首要條件是必需要有2張象徵着惡魔的SPELL CARD，而取得方法是要靠和惡魔交涉（CONTACT），令到惡魔非常歡喜（INTEREST）便可取得。接着，便可到位於御影太陽商場或歡樂通道裏的VELVET ROOM，找負責人依歌魯進行PERSONA合成術；要注意的是玩者最多只能同時擁有12張SPELL CARD。



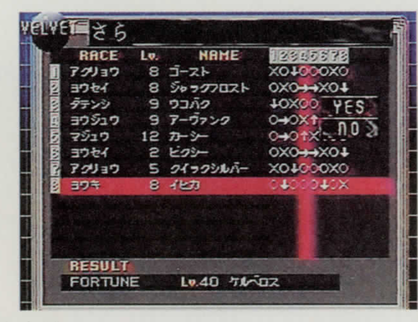
自選合成法 [セルフ]

當玩者選擇自選合成法後，畫面上便會出現一個縱軸與橫軸互相交替的合成表，從表示的符號和PERSONA名稱，玩者便可以知道由這兩張SPELL CARD所製成PERSONA的特性。接着，玩者可以自由選擇是否使用道具或寶石，來強化（或減弱）所得到PERSONA的能力及等級，選擇完畢便可進行合體。



自選合成法符號一覽

記號	○	正常的合成法
	→	擁有魔法繼承的合成法
	×	不能合體
箭咀方向	↑	相同大種族的合體
	→	相性良好種族的合體
	↓	相性很差種族的合體
顏色	藍色	相同大屬性的合體
	白色	沒有屬性影響的組合
	紅色	相反大屬性的合體（可能有意外發生）



合成法則

不是任何兩張SPELL CARD都可製成有用的PERSONA，要製造適合不同角色使用的PERSONA，有以下幾點是需要注意的：

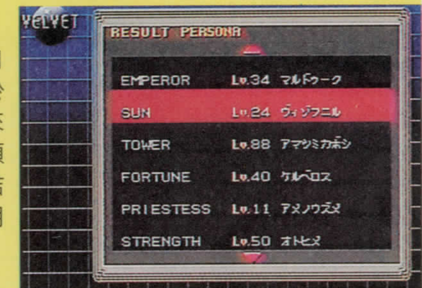
（1）兩隻相同種族的惡魔例如妖精A和妖精B，是無法進行PERSONA合成術的。

（2）玩者只可以製造比起自己的基本等級高出10或以下的PERSONA。

（3）玩者只可使用比起自己低的降魔等級相等或以下的PERSONA。

引導合成法 [ガイド]

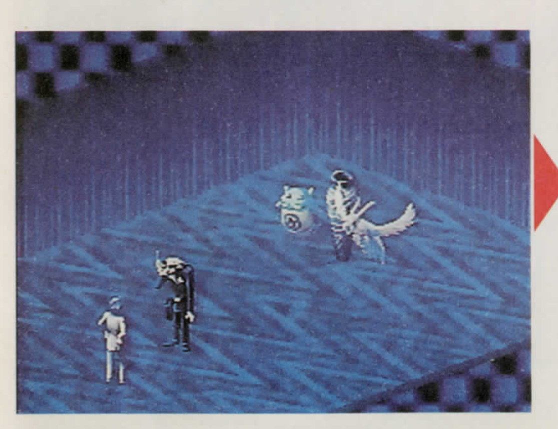
基本上，引導合成法的結果是和自選合成法大致上相同的，分別是在於無法從縱橫軸合成表裏看到產生出來PERSONA的性質。首先，電腦會顯示全部12張卡所有有效合成法的結果，接着玩者便可選擇適合角色使用的合成法，和自選合成法相同。

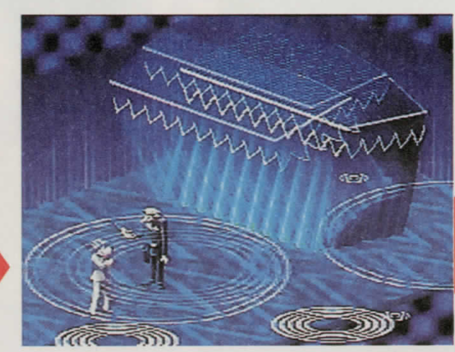




降魔

當造好一隻PERSONA之後，是需要由依歌魯替角色進行降魔這個步驟。由於依歌魯的儲存庫是可以暫時停放16隻PERSONA，加上5名角色的每人3隻PERSONA（1隻ACTIVE，2隻CHARGE），所以最多能夠製造的PERSONA數目為31隻。因此，若果玩者已經製造了31隻PERSONA，便需要由依歌魯刪除PERSONA。



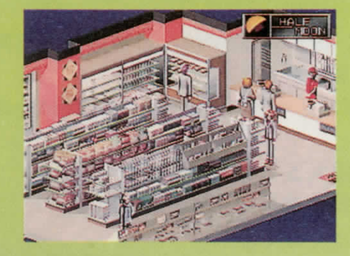




附錄一 御影町兩大商場地圖

Yin & Yan

和2D地圖上的便利店相似，以賣回復及補助系道具為主。

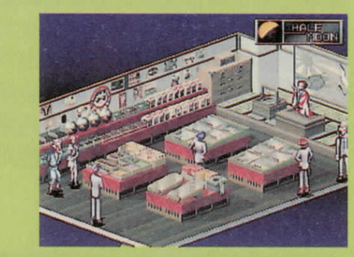




千年萬年堂

古代和風藥房，和Yin & Yan的性質相似。





藥SATOMITADAS

西式藥房，售賣的道具和Yin & Yan與千年萬年堂有點不同。







PEACE DINER

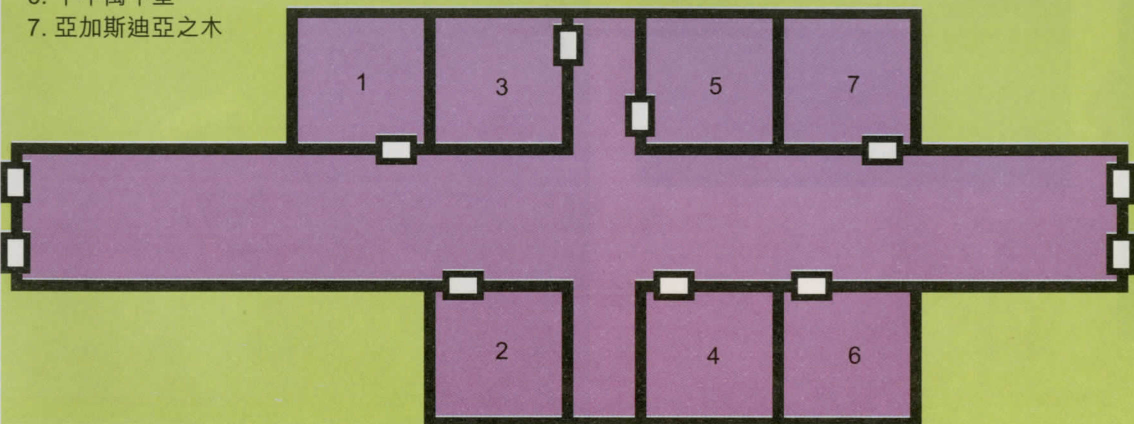
餐廳一間，但在異變發生後便無法再進入。





御影太陽商場

1. 藥SATOMITADASHI
2. ROSA-CANDIDA
3. JUDGEMENT 1999
4. PEACE DINER
5. VELVET ROOM
6. 千年萬年堂
7. 亞加斯迪亞之木

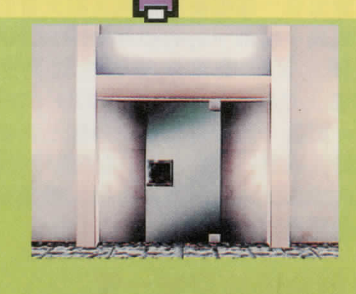


歡樂通道

1. Yin & Yan
2. 千年萬年堂
3. ROSA-CANDIDA
4. PEACE DINER
5. 藥SATOMITADASHI
6. ISUMI診所
7. VELVET ROOM
8. 亞加斯迪亞之木
9. JUDGEMENT 1999

亞加斯迪亞之木

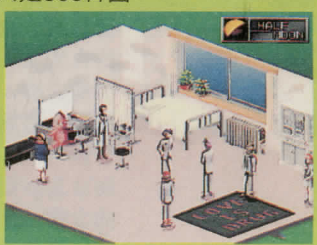
儲存點。



ISUMI診所

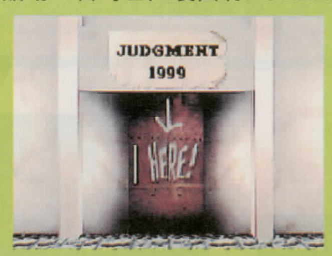
和2D地圖上診所提供的服務相同，收費只是800日圓。





JUDGEMENT 1999

賭場，暫時已知裏面有POKER、21點、老虎機與及解密碼4種遊戲。





ROSA-CANDIDA

洋服店，但暫時並無事件發生。



以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

今期出紙16大版　隨《遊戲誌》第33號附送

遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.7

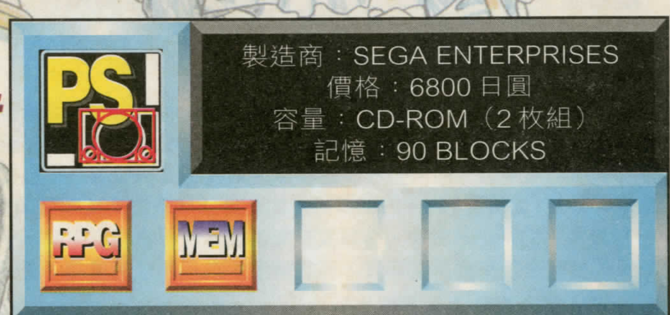
不另收費

櫻大戰

櫻攻略第一章

帝都之地、櫻花亂舞

文：米奇

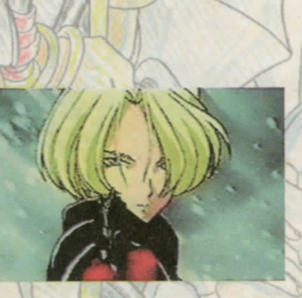


時值文明開化後五十餘年，東京正是東西文化交混集的時代，街道上從人力車、馬車，以至由蒸推動的火車頭、汽車、甚至地下蒸氣火車都有，是一個高度文明的都會。可是，另一方面，這都市的背後，怪物、妖術等千奇東西也都確實存在。這就是《櫻大戰》的故事世界。

為了阻止那些妖魔鬼怪顛覆政府，政府成立了一支軍力不會輸給正規陸軍，直屬政府管轄的秘密部隊，這就是「帝國華擊團」，簡稱「帝擊」。

帝擊的特色之一，是成員都是一群女孩子組成，而這些女孩子，平時都是以「帝國歌劇團」明星的身份出現的，他們的基地，就設在銀座中心的大帝國劇場的地下。這是因為「帝擊」所用的獨特機械——靈子甲胄「光武」，是要有很高靈力的人才能操縱。

海軍少尉大神一郎就是被調到來這樣的地方，擔任「帝擊」的隊長。













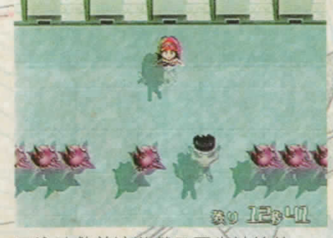
把日式英雄活劇搬到遊戲裏

豐富的動畫、美麗的畫面和多樣化的遊戲，是《櫻大戰》的一大特色。這遊戲基本上由兩個部分成——歷險部分跟過往的AVG很不同的地方，就是大部分所需選擇的問題，都是限時回答的，而你所作出的反應，又會直接影響到「帝擊」每個成員對主角的感覺，所以玩起來特別緊張刺激。此外，這部分也包含了多個迷你遊戲，雖然都不難玩，但就令遊戲更為豐富。感覺上，這就像換了個形式的《心跳回憶》。

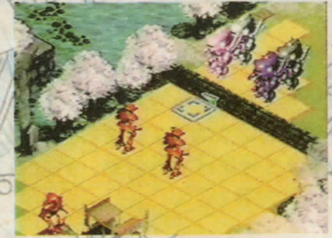
戰略部分就是最傳統的玩法，而且沒有LEVEL問題，地形限制也很少，反而就多了一些實時問答考你的戰略應變。



■這個花札遊戲是附有詳細說明的，即使從前不會玩花札的朋友也可以從中學會部分牌例。



■泳池救美這遊戲只要先計算軌跡，其實並不難玩。



■在解除了現時選擇了的機械後，用A掣來選擇機械可以看到那敵機的移動範圍和包括射程在內的移動攻擊範圍，這是非常便利的做法。

選擇題的影響

這遊戲的最大特色就是那個實時選擇系統——LIPS，這其實是在限時之內要對所面對的問題作出反應，這些應對不單會影響到隊員對你的信賴



LIPS問答分支一例

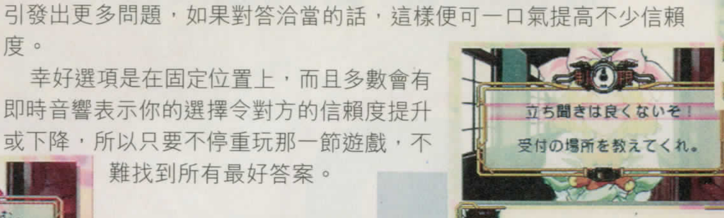
當大神從米田中將房間出來，發現櫻和艾蓮絲在偷聽的時候——

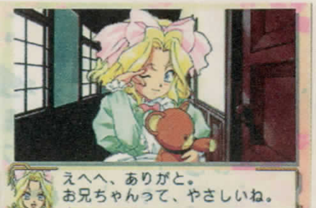


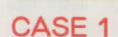
度，所以要非常小心選擇。要注意的是供你選擇的時間每次都不同，尤其是一些危急關頭，時間便更短，所以真要打醒十二分精神。

此外，很多時候一個選項會引發出不同分支，甚麼至令故事改變，引發出更多問題，如果對答洽當的話，這樣便可一口氣提高不少信賴度。

幸好選項是在固定位置上，而且多數會有即時音響表示你的選擇令對方的信賴度提升或下降，所以只要不停重玩那一節遊戲，不難找到所有最好答案。









CASE 1

如果選不了了之，請她們帶你到接待處去，就會直接發生艾蓮絲和櫻爭着帶大神去的事件和問題

CASE 2

如果選斥責她們，艾蓮絲就會憤然離去，這時會再多一次選擇，是否阻止艾蓮絲，如果阻止她的話，二人就會和好如初，接着才會發生艾蓮絲和櫻爭着帶大神去的事件和問題

愛情度與信賴度

在遊戲中，大神跟隊員的對答會影響隊員對他的信賴度，這信賴度是非常重要的參數，因為在戰鬥部分中，帝擊每架機都有一項「信賴度」的修正系數，會直接增加機械的攻擊力、防禦力和移動步數。另外，這信賴度還會影響到另一個影響結局的參數「愛情度」的，所以有可能的話應該爭取提高信賴度的機會。

比較特別的是在遊戲中，信賴度在每話開始時都會回到中間水平，要在每集中不停努力來爭取來提高信賴度，而愛情度則是信賴度的累積，是逐話累計的。

隊員狀態的看法

在每話中有多個小節，可讓你查看各隊員對隊長大神一郎的信賴度和愛情度。信賴度就如附表所示一樣有三級階段，而旁邊的相片也是有三種階段的。

愛情度方面就是以人物排列來顯示，順序愈高的隊員對大神的愛情度便愈高。

信賴度	顯示語句	日文
高	氣力充沛	気力充実
普通	普通感覺	ふつうの気分
低	鬧脾氣	ごきげんななめ



談話的態度

在一般交談的時候，有時候游標會改變為不同的形狀，這代表你可以自由選擇行動。行動游標分為看、拿、談話、敲門、離去和鹹濕眼，一般來說看和鹹濕眼看兩次對方就會有所反應，而交談的話，就跟LIPS對談一樣。要小心的是假如你想跟人家談話的就，就應該先做你所想做的事 ，因為看多了，人家可能會覺不好意思而走了去，到時便誤了大事。

LIPS的選擇

在遊戲中，每個人都有一套交談的方法，而對應的方法亦各有不同。例如刁蠻的壽美麗是不可以像逗櫻一樣說些甜言密語的，很多時需要一些中肯的評價，有時甚至需要喝止她的刁蠻任性。這在後面每個人物介紹時會有詳細介紹。

由於這些問答會直接影響隊員對大神的信賴度，所以千萬要留神，一定要記下各人的一舉一動，例如布公仔的名字、各人所演出角色的名字、各人的聲音和喜好，初見面的時間和地點，這對回答問題非常重要。

不答的藝術



一般來說，當遊戲列出可選擇的答案時，便要立即作出決擇，否則，隊員就會覺 得你優柔寡斷，對你的領導失去信心。不過，這是有例外的，當女孩子爭吃醋，問你喜歡哪一個，而你又不想得失人家的時候，不答有時會好一點。

另外，在公演中發生事故時，基於舞台上的手則，在任何情況下都不應該進入舞台干擾演出，所以即使有人慫恿你也好，也不要怪英雄衝進舞台，不要作答，這是最要緊而一般沒有舞台經驗的人常犯的事。

另外一種不作答的情況，就是有機會偷窺的時候，可能只得一個行動不太恰當的選項，但也不應該選，否則也會影響人家對你的印象。

一有空便到探望隊員

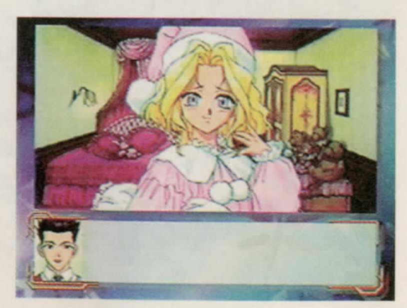


要增加提高信賴度的機會，莫如一有空便去找她閒談，雖然她們不是一直也留在房間，但那裏是她們出現率最高的地方，所以一有空就可以到房間去找她們。

每一天晚上，大神都需要巡邏整個劇場，他可以偷懶不去，不去巡邏的話就可以到女孩子的房間去，這總會有好事發生的。

要注意的是他不可能全部地方都巡得到，巡了指定數量的地方後就，就會到關燈時間，大神也得返回房間去。在製作人有心成全下，基本上一晚的行程是相當豐富的，絕無冷場，甚至有很多迷你遊戲也是在這個時間出現的，而有事件假如對答恰當，就會一直耗到關燈時間。但很奇怪而又幸運地，事件是會等你去發生的，也就是說事先知道哪些地方有事情發生，就可以編定巡邏的先後次序，重新玩過。





在戰鬥中增加信賴度



◆在戰鬥部分是有三種方法來增加信賴度的，一是掩護，二是不死、三是問答。

隊長大神有一項特殊技，就是掩護，這即是替指定的隊員承受敵人的一擊。假如掩護成功的話，那個受掩護的隊員對隊長的信賴度便會提高。掩護這特技是可以使用8次的，而且有效期是直到再指定另一個受掩護的隊員的。

本來，這特技在遊戲初段是有使用必要的，但反正留下來也沒用，加上信賴度是可以轉化為愛情度的，所以不妨把所有掩護都分配給各隊員，或集中掩護一個隊員，然後讓她去「奮勇殺敵」，反正這個遊戲的戰鬥是不計經驗值的。



◆另一點可增加信賴度的方法是不讓任何一個隊員在戰鬥中被打敗。假如在戰鬥結束時所有人仍然健在的話，這表是隊長領導有方，大家對他自然更為信任。

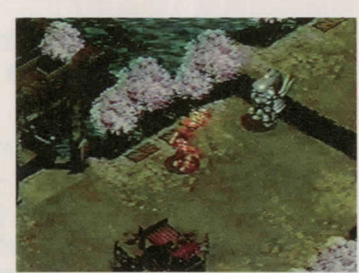


◆戰鬥中會有一次考驗戰略應變的問答，對答恰當的話可增加信賴度。這對答的話題大都是關於戰鬥上的戰略指揮的。

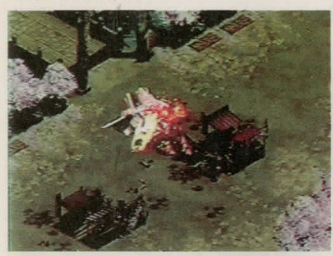
戰　鬥

《櫻大戰》的戰鬥系統是非常簡單的，沒有甚麼側攻擊、後攻擊的優勢，而且也沒有LEVEL的問題，能力的高低完全取決於信賴率。所以如果你覺得哪個角色好用的話，大可集中使用，不用怕其他隊員得不到經驗值。

地形方面



《櫻大戰》中的戰地是有地形條件的，「光武」只可以攀上比自己所在地高一級的地方，但跳下來就多高也可以。攻擊方面，比自己高一級的敵人當多一格，但比自己低的敵人就可以打到，戰鬥時多以A掣來查看移動攻擊範圍會更有利。



會心之一擊

所有「光武」都有機會使出會心之一擊的，而攻擊力是平常的1.5倍，而會心之一擊的出現確率，是跟信賴度有直接關係的。信賴度愈高，使出會心之一擊的確率便愈大。

必殺技



每一部「光武」都根據他的駕駛員的特性而有同的必殺技的，氣合到達頂點時便可使出，而使出必殺技後，氣合便會變回0。有兩種方法可以令氣合提高，一是被敵人攻，一種方法是使用防禦指令中的「儲氣（ため）」指令。

每個角色的儲氣速度都不同，大概5個回合便可完全回復。而必殺技的攻擊範圍也有所分別，詳情請參閱各人物的介紹。



合體技



■大神一郎和李紅蘭的合體技

除了必殺技之外，隊員和隊長之間還有一招威力驚人、而且有一段華麗動畫的合體技，不過只有在開戰時對隊長信賴度最高的隊員才可以使出。此外，二人的「光武」必須鄰接，氣合亦必須全滿。使出之後，二人的氣合都會耗盡。

帝國華擊團成員介紹＋戰鬥特性

大神一郎

由玩者扮演的主角，出身自正統海軍的軍人，軍階少尉，富正義感。由於在軍中成績優異而且具有靈力，所以被政治家花小路提拔，加入帝國華擊團成為隊長，但在帝國歌劇團中卻擔任剪票工作。

年齡：20歲
出生日：1月3日
身高：176公分
體重：65公斤
三圍：無記錄
血型：A型
出身地：橡木
耐久力：120

機體能力
操作者：攻14/ 防14/ 移3
機體：攻5/ 防5/ 移3

通常攻擊
攻擊可能範圍　前後左右1格
攻擊範圍　1格

必殺技
狼虎滅卻 快刀亂麻
攻擊可能範圍　前後左右1格
攻擊範圍　1格

真宮寺櫻

帝國華擊團的新成員，戰鬥能力和舞台上的演技都有待成長，但潛質很高，做事貫徹始終。喜怒於色，有點兒感情用事。是忠辰一刀流的傳人。

還留有點稚氣的櫻一開始就對大神很着迷，只要對她溫柔一點便可以，多問她關於她自己的事，做錯事的時候不要過分斥責她，偶已讚賞一下她，在她要求幫助你的時候不要推辭她的好意，便可以令她千依百順，平時一定要記住她的一舉一動，尤其是她的聲音。避免在她面前跟女孩子親近便可以。

年齡：17歲
出生日：7月28日
身高：155公分
體重：44公斤
三圍：B82/ W56/ H81
血型：A型
出身地：宮城
耐久力：120



機體能力
操作者：攻7/ 防6/ 移3
機體：攻5/ 防5/ 移3

通常攻擊
攻擊可能範圍　前後左右1格
攻擊範圍　1格

必殺技
破邪劍征 櫻花放神
攻擊可能範圍　前後左右無限遠
攻擊範圍　直線上所有敵人

神崎壽美麗

大財主神崎重工的獨女，性格刁蠻，看不起人家，常認為自己高人一等，又常跟櫻吵嘴。不過她的內心其實是個很認真的人，喜歡聽中肯的意見多過奉承的説話，但又要人家特別對待她。夜間常獨自進行特訓，是個外表看不出的努力家。

談話時要表現出你可靠的一面，要軟硬兼施，小事對她遷就一點，大事就一定要認真斥訓她。記緊，對她的承諾一定要貫徹到底，有時她也會為你解圍的。

年齡：16歲
出生日：1月8日
身高：160公分
體重：50公斤
三圍：B83/ W57/ H84
血型：B型
出身地：神奈川
耐久力：120
機體能力
操作者：攻7/ 防7/ 移2
機體：攻5/ 防5/ 移3

通常攻擊

攻擊可能範圍　前後左右2格之內
攻擊範圍　2格

必殺技

神崎風塵流 蝴蝶之舞

攻擊可能範圍　周圍3格之內
攻擊範圍　相等於攻擊可能範圍

立花瑪利亞

日籍父親和俄羅斯母親所生的混血兒，在帝國華擊團中有着領袖般的地位，不時冷靜沉着，把感情抑壓着，不太擅長跟人交往。

遊戲開始時，她還不肯承認大神是隊長。跟她交談一定要先談正經事，在她面前要表現出一副認真的態度，令她覺得你是可靠的人。一些平時對其他女孩子都要避而不談的話都可以跟她談，例如帝擊的內部問題等。

年齡：19歲
出生日：6月19日
身高：186公分
體重：65公斤
三圍：B88/ W60/ H90
血型：O型
出身地：俄羅斯
耐久力：120

機體能力

操作者：攻9/ 防2/ 移3
機體：攻5/ 防5/ 移3

通常攻擊

攻擊可能範圍　前後左右5格之內
攻擊範圍　1格

必殺技

雪女

攻擊可能範圍
前後左右5格之內
攻擊範圍
目標周圍1格



艾蓮絲

法國富豪的獨女，是帝擊的幸運星，初時由於未有「光武」而未能出戰。外表天真爛漫的背後卻是出奇的大人感覺，她因為自己擁有靈力而煩惱，為怕替父母添麻煩而獨自來到日本生活，她不喜歡人家當她小孩看待，但又時又很孩子氣，不見了心愛的公仔便會難以入睡。在她面前要現出處事果斷，有男子氣慨，而對她就要溫柔體貼，要記住她每一項細節和行動。

原名：依麗絲・沙特布利安
年齡：9歲
出生日：7月5日
身高：106公分
體重：18公斤
三圍：無記錄
血型：AB型
出身地：法國

通常攻擊

攻擊可能範圍　周圍2格之內
攻擊範圍　相等於攻擊可能範圍

必殺技

依麗絲的娃娃（回復用）

攻擊可能範圍　周圍3格之內
攻擊範圍　回復範圍內所有隊員

李紅蘭

一個操關西口音的中國女孩，是個天才科學家，有份參與「光武」的組合工作。一旦談起機械便不會停，只要默默地聽説便可以了。性格樂天的她很介意自己的身裁，你要小心地稱責她的樣貌。另外，她有一項特殊的興趣就是玩花札牌，有時會約大神去玩牌，你要樂於接受。

年齡：17歲
出生日：3月3日
身高：156公分
體重：42公斤
三圍：B78/ W55/ H81
血型：B型
出身地：中國
耐久力：120



機體能力

操作者：攻6/ 防4/ 移2
機體：攻5/ 防5/ 移3



通常攻擊

攻擊可能範圍 周圍4格之內
攻擊範圍　目標周圍1格

必殺技

小機械人

攻擊可能範圍　周圍2格之內
攻擊範圍　目標周圍1格

桐島完奈

很會搞氣氛的帝擊成員，跟瑪利亞屬同屆的，資歷很久所以大家都當她是大姐姐。身裁高大，恐武有力，是空手道高手。很大食也很會烹飪，回到帝擊之後就成為了飯堂的主人。

年齡：19歲
出生日：9月7日
身高：197公分
體重：78公斤
三圍：B93/ W70/ H98
血型：B型
出身地：沖繩

通常攻擊

攻擊可能範圍　前後左右1格
攻擊範圍　1格

必殺技

一百林牌

攻擊可能範圍　前後左右1格
攻擊範圍　1格



惡黨——黑之巢會

據説是德川的餘黨，要消滅混合了西方文明的帝都，回復幕府時代，支配帝都。組織的總帥天海是個生存了數百歲的妖術師，以妖術操縱脇侍特魔操機兵和手下的四員猛將「死天王」進行顛覆活動。

在故事中，他們準備在帝都的六個地方埋下魔具，操縱地脈，建立破壞帝都風水的魔法陣。


天海


黑之叉丹


蒼之刹那


白銀之羅刹


紅之美蕗古

超高速對答攻略

本來想在今期開始為大家作詳細故事攻略的，但出版時間緊迫，只有先刊出首兩話的全對答和巡邏地點攻略。想多了解《櫻大戰》這極富超人特攝片特色的遊戲的朋友，請留意下期吧。

第一話　帝都・花之華擊團

地點	情況	應對
上野公園	櫻要帶你去大帝國劇場	2.在此之前我想知道多點關於你的事(それより君の事が知りたいな)
食堂	壽美麗要你換一枝叉給她	2.好的(いいですよ)
支配人室門前	遇上瑪利亞	看眼→看頭髮→交談
支配人室	米田中將你飲不飲酒	3.一大早便飲酒為甚麼啊！(昼間から酒とは何事ですか)
支配人室門前	看出櫻和艾蓮絲在門外偷聽	2.站着聽人講話不要得啊！(立ち聞きは良くないぞ)
支配人室門前	艾蓮絲憤怒地離開	1.阻止艾蓮絲(アイリスを呼び止める)
支配人室門前	櫻和艾蓮絲爭着帶你到接待處	3.請兩人一起帶我去(二人に案内を頼む)
大堂(ロビー)	櫻和艾蓮絲説要去排練	3.排練努力啊！(おけいこ、がんばってね！)
大堂	大神被客人迫得發脾氣	2.……我只不過是剪票的人而已(ただのモギリ係です)
大堂	客人問你喜不喜歡壽美麗	1.她是我所喜歡的類型(好みのタイプですよ)
大堂	小孩子叫你給他剪票	1.耐心地對應(がまんして応対する)
賣店	找高村椿	買左上角櫻的明星卡
事務局	見由里和霞	聽取情報
支配人室門前的走廊	給一個女孩掩着眼	2.是櫻姑娘吧？(さくらくんだろ？)
支配人室門前的走廊	跟櫻交談	3.……妳有愛人嗎？(…恋人いるの？)
化妝間(樂屋)	跟艾蓮絲交談	2.想知道關於艾蓮絲妳的事(アイリスのことを聞く)→看眼→交談2次→看公仔
化妝間(樂屋)	艾蓮絲問你記不記得公仔的名字	3.叫珍寶路嗎？(ジャンボールだっけ？)
舞台、舞台袖、道具房或大道具房	瑪利亞問大神找他有甚麼事	交談→1.請妳告訴我關於華擊團的事(華撃団について教えてくれ)→交談→離開(別再去舞台附近其他房間)
二樓書庫	遇見櫻在找壽美麗	——
二樓扁廳(サロン)	遇見壽美麗，問大神找他有甚麼事	交談→3.把信交給她(手紙を渡す)
二樓扁廳(サロン)	壽美麗問你喜歡她還是櫻	不答
支配人室門前	聽到米田跟花小路通電話	——
支配人	米田問大神剪票的工成怎樣	1.請你告訴我這是甚麼一回事(どういう事か説明してください)
支配人室門前	櫻問用不用陪你回房間休息	1.……拜托妳了(…頼むよ)
大神房間門前	櫻送大神回到房間前	1.真的不可以進去我的房間坐坐嗎？(部屋に寄っていかない？)
大神房間門前	櫻説米田叫大神去巡劇場	1.好，我接受！(よーし、引き受けた！)
書室	瑪利亞借了本《罪與罰》來看	2.多斯頓艾夫斯基的書哩(ドストエフシキーだね)
窗台(テラス)	櫻説她對加入帝國華擊團的感想	——
一樓任何樓梯口	艾蓮絲不見了珍寶路	——
賣店	櫻知道你買了她的明星卡而感到高興(買了櫻的明星卡才得分)	——
化妝間	找到艾蓮絲的布公仔	看地上的公仔
艾蓮絲房間	把珍寶路送回給艾蓮絲	敲門
巡邏地點	到關燈時間	2.送你回去房間吧(部屋まで送るよ)
大神房間	選擇到哪裏去	二分支 選到「受付」：在扁廳遇到壽美麗、在二樓大堂遇到艾蓮絲、在大堂遇到瑪利亞(選2.雖然不是不滿不満ではないが…) 選到「米田的房間米田の所にいく」：在支配人室門前遇到米田、選2.在支配人室等他、看書桌會看到一張相、到舞台去
後台	櫻和壽美麗將要大打出手	1.制止二人(二人を止める)
走廊	櫻説有話對你説	1.我明白了，妳想説甚麼？(わかった。何の話だい？)
光武內	準備出擊	1.花組，出擊！(花組、出撃せよ！)
上野公園	瑪利亞問大神是否懂得操作	選1.的話瑪利亞示範一次怎樣行動，選2.就完全交給玩者操縱；揀哪一個都無所謂。
上野公園	櫻説在這裏跟大神一同作戰心情有點複雜	2.這裏是我們初次見面的地方嘛(きみと初めて出会った場所だね)
















第二話　敵人的名字是黑之巢會

地點	情況	應對
大堂	艾蓮絲説去接人	1.那人是誰？(誰だい、その人？)
大堂	紅蘭給炸得滿身焦黑	1.妳不要緊吧？(大丈夫ですか？)
大堂	紅蘭請大神帶她去見米田中將	1.那來帶路吧(出は、案内しましょう)
飯堂	紅蘭問大神對上次戰鬥的看法	2.算是有點兒苦戰吧？(ちょっと苦戦したかな？)
走廊	在走廊遇上正在排練的櫻	看衣服→1.很襯妳啊(よく似合ってるよ)
走廊	紅蘭問大神他和櫻的交情	1.很好/ 2.算是普通吧(仲はいいよ／…普通かな？)
走廊	紅蘭問可否改稱大神為「大神先生」	1.好呀(ああ、いいとも)
二樓走廊	遇上瑪利亞	看衣服→記住男主角的名字是「安度尼(オンドレ)」
二樓走廊	跟瑪利亞談話	談話→1.我身為隊長，這是理所當然的(隊長として、当然だよ)
二樓走廊	壽美麗問大神初次見紅蘭的印象	1.是個古怪的女孩子(変わった子だね)
大神房間	有人敲門	1.係，我來開門了(はーい、開いてるよ)
大神房間	紅蘭問大神有沒有到舞台去看她初演出	3.紅蘭好漂亮啊(紅蘭、きれいだったよ)
大神房間	紅蘭説她搞錯了瑪利亞所扮的角色的名字	2.是不是叫安度尼先生？(オンドレ様だっけ？)
大神房間	紅蘭問大神有沒有空	3.我想去看看紅蘭的房間啊。(紅蘭の部屋に行きたいな)
大神房間	大神考慮是否睡覺	1.還是不睡(まだ起きている)
紅蘭房間	到紅蘭房間去	敲門→看衣服
紅蘭房間	紅蘭説跟大神玩花札牌	1.好，玩吧/ 教我怎樣玩吧(よーし、やろうやろう／ルールを教えてよ)
窗台	瑪利亞問大神這個時候幹甚麼	1.我在巡邏(見まわりしてる)
艾蓮絲房間	艾蓮絲問她的睡衣襯不襯她	1.很襯妳啊(よく似合ってるよ)
後台	見櫻在獨自練習	———
作戰室	遇見瑪利亞在檢討過去的作戰	從上之下順序問她全部問題
地下機庫(格納庫)	紅蘭跟你談到光武的歷史	1.靜靜地讓她説下去(黙って話を聞く)
泳池	遇見壽美麗在練習游水	看泳衣→2.設計很古怪哩(変わったデザインだね)
泳池	壽美麗問大神來不來游水。	交談→2.好，游水吧！(いいよ、泳ごう！)
泳池	壽美麗遇溺	1.等等啊，現在就來！(待ってろ、今いく！)
泳池	壽美麗多謝大神答救	2.妳要小心啊，傻瓜！(気をつけろ、バカ！)
泳池	壽美麗叫大神送她回房間	1.好吧(いいとも)
泳池	壽美麗進了更衣室很久也未回來。	不答
壽美麗房門前	壽美麗請大神到她的房間飲茶	1.那我不客氣了……(じゃあ、遠慮なく…)
壽美麗房門前	櫻問為何大神會跟壽美麗在一起	1.慌慌張張(あわてる)
後台	艾蓮絲和紅蘭叫大神阻止二人櫻和壽美麗在台上爭吵	不答
舞台	壽美麗問是否大神負責去把舞台修理好	1.好，由我來負責吧(わかった！やってやるよ)
舞台	櫻想來幫大神	1.讓她來幫手吧(手伝ってもらおう)
舞台	櫻説自己笨手笨腳	2.沒有那回事啊(そんなことないよ)
舞台	決定到哪裏去	2.到櫻的房間去(さくらの部屋に行く)
櫻的房間門前	大神想找櫻	敲門→2.我是大神……
櫻房中	櫻問大神想説甚麼	交談→1.…多謝妳的飯盒(…お弁当、ありがとう)
芝公園	紅蘭問大神她該怎樣做	2.在後方作遠距離攻擊(後方で遠距離攻撃だ)